REVISTA
PLAY
REPLAY
WWW.PLAYREPLAY.COM.BR

STREET FIGHTER
V

Street Fighter II completou 25 anos de idade em fevereiro de 2016. Eu, beirando os 30, posso dizer que cresci junto com o Ryu, Ken, Guile e todo o resto da galera. Desde o comecinho da febre, eu estava lá em cima de caixotes de frutas na vendinha da esquina, assistindo enlouquecido aos meninos mais velhos da vizinhança que já dominavam com maestria os hadoukens e shoryukens todos.

Conforme a série foi se tornando mais e mais popular, vieram as continuações e todas tinham um pano de fundo superior, um núcleo que servia como referência para todo o desenvolvimento da série. Em Street Fighter iII, entende-se que toda aquela complexidade poderia ser traduzida como uma evolução da série. Seguindo o mesmo raciocínio, Street Fighter IV se trata do renascimento da franquia e de um reencontro com as suas origens, principalmente por reabilitar todo o seu elenco clássico, além de introduzir o elenco do spin-off Alpha na série principal.

E Street Fighter V, como se posiciona nisso tudo? Bem, minhas apostas desde o princípio foram a favor de uma mescla entre a evolução de SF3 e SF4. Peter Combofiend Rosas tem opinião contrária e acredita que SF4 é que é uma evolução, com todos os seus aparates para combos virtuosos e táticas defensivas. Como sabemos disso? Porque o entrevistamos, oras bolas! SIM! Combofiend trocou uma ideia com a galera do PlayReplay e falou sobre presente, passado e futuro de Street Fighter, deixando claro que esse primeiro momento turbulento do novo título é apenas passageiro. Vem coisa boa por aí!

É mais uma edição especial da nossa revista, com a melhor série de jogos de luta na capa, a exemplo da nossa Edição 01. ***Vira a página logo!***

EIDY TASAKA
HADOUKEIRO DE PLANTÃO

STREET FIGHTER V

EDITOR-CHEFE
RODRIGO ESTEVAM

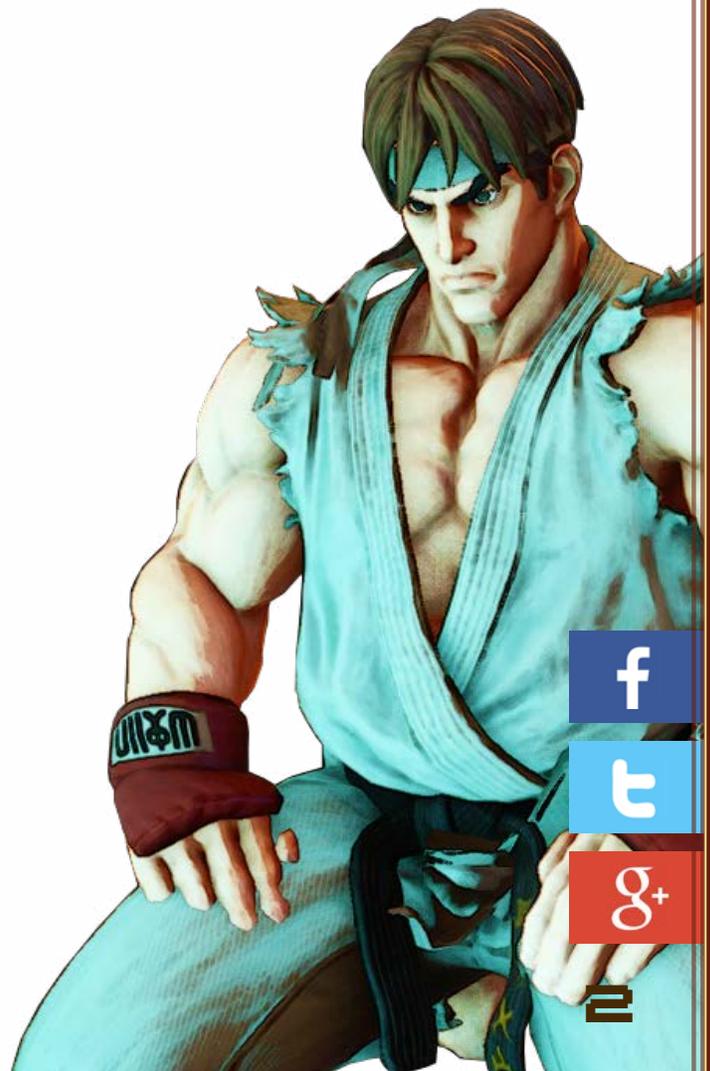
REVISÃO
RODRIGO ESTEVAM

DIAGRAMAÇÃO
EIDY TASAKA

REDAÇÃO
EIDY TASAKA
RODRIGO ESTEVAM

AGRADECIMENTO
FÁBIO SANTANA

PLAY REPLAY

AUTOR: **BENGUS**

ANÁLISE: **STREET FIGHTER V** TEM PROBLEMAS E SOLUÇÕES

X

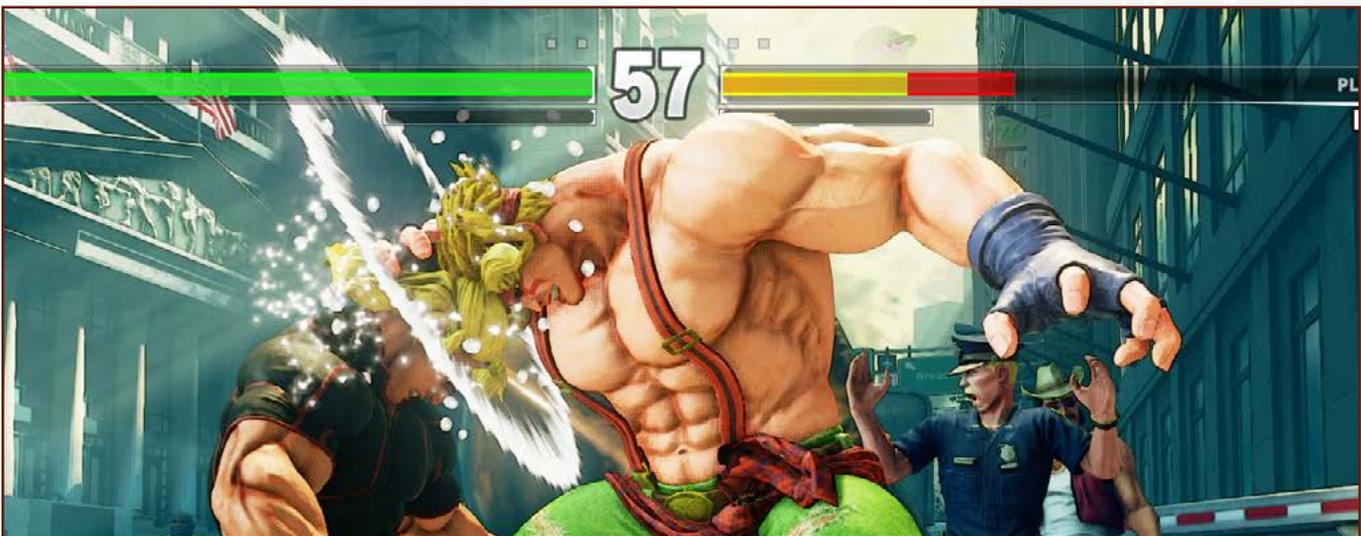
Um começo nebuloso e a promessa de um futuro brilhante dividem espaço palmo a palmo nas análises de Street Fighter V. Afinal, quem está com a razão?

A expectativa foi grande, imensa! Desde o anúncio em dezembro de 2014 até o lançamento, em fevereiro de 2016, foi um caminho bastante penoso para os fãs menos pacientes da série **Street Fighter**. Informações eram despejadas em formato conta-gotas, com um novo personagem sendo revelado em cada evento importante por onde a Capcom marcou presença, incluindo aí o Brasil Game Show de 2015 que trouxe Laura para os holofotes.

A galera, em um primeiro momento, imaginou que o novo título se tratava de uma repaginação barata de SFIV, o que foi logo varrido para escanteio tão logo vieram à tona as primeiras imagens e vídeos sobre o jogo. Hadouken elétrico, o retorno de Charlie, um M. Bison grisalho e o prenúncio de que, mais uma vez, Street Fighter revolucionaria não apenas o cenário dos jogos de luta, mas a si mesmo. O novo título deixaria de lado mecânicas consagradas como o Focus e o Red Focus Attack, em prol de um sistema totalmente novo que pudesse diferenciar ainda mais um personagem do outro. Ken e Ryu, por exemplo, que nasceram como cópia um do outro no título original de 1987, hoje são irreconhecíveis, como água e vinho. O galã norte-americano em SFV aposta em chutes e em movimentos fluidos, tudo temperado com as chamas que lhe são características. Já o carateca japonês parece ter reforçado seu acervo de hadoukens e shoryukens, carregando consigo o legado de ser o "shoto" dos "shotos", primeiro e maior de todos, sem Akuma para atrapalhar sua soberania.

Inicialmente, Street Fighter V foi lançado com 16 personagens selecionáveis: Ryu, Chun-Li, Charlie, M. Bison, Birdie, Cammy, Necalli, Rashid, R. Mika, Karin, Zangief, Laura, Vega, Ken, Dhalsim e F.A.N.G. Alguns vieram da série canônica, outros saíram diretamente de Street Fighter Alpha, além de abrir algum espaço para que novatos possam disputar pelo carinho dos fãs. E é com esse elenco que já percebemos uma grande transformação na série: o jeito de jogar de cada um dos dezesseis personagens é bastante diferente um do outro. Masterizar suas habilidades com um não o torna mais habilitado com nenhum outro, tamanha a disparidade na mecânica de cada lutador. E se você já tinha lá sua bagagem de outros jogos da série, também não vai adiantar muita coisa: é só jogar uma ou duas partidas e você acaba percebendo que alguns golpes foram modificados, deixaram de existir ou deram lugar a novas habilidades. O Yoga Fire de Dhalsim, por exemplo, em vez de seguir em linha reta, agora descreve uma parábola até cair sobre a cabeça do seu oponente. Reaprender a jogar, em SFV, é bem mais que dominar os frames e o espaço de um ataque, principalmente se você andou pulando alguns capítulos da franquia.

Todas essas diferenças entre os personagens se acentuam ainda mais com a presença dos V-Triggers, habilidades especiais únicas de cada personagem que podem conferir poderes exclusivos, desde a habilidade de teleporte até modificadores de stats. Cada personagem representa uma experiência única e intransferível, que deve ser masterizada e treinada à exaustão, principalmente se você quiser sobreviver no ambiente online.

A esse elenco primário devem ser acrescentados mais seis personagens, todos no ano de 2016: Alex foi o primeiro e saiu em formato de DLC no último mês de março. Balrog, Guile, Urien, Juri e Ibuki são os próximos e muito difícilmente serão os últimos. A exemplo de Killer Instinct, a Capcom deve lançar seus personagens em pacotes anuais, mantendo o hype do jogo sempre em alta, além de ter mais tempo para caprichar na jogabilidade e no balanceamento de todo o elenco.

Cadê os modos Single Player?

Como nem tudo são flores, o lançamento de SFV rendeu bastante assunto com a recepção pouco calorosa por parte da imprensa e dos jogadores casuais. Apostando forte em elevar os jogos de luta à uma condição de maior relevância entre os esportes eletrônicos, a Capcom priorizou a jogatina online em detrimento dos modos voltados para um jogador. A situação se agravou quando os servidores passaram a não responder de forma satisfatória, seguindo o que já havia acontecido durante os primeiros testes beta do título. Sobre isso, tem uma frase muito boa de Didi na Copa do Mundo de 1958: treino é treino, jogo é jogo. Felizmente o problema foi parcialmente corrigido e o modo online vai bem, obrigado.

Sobre o Single Player, a Capcom respondeu que está desenvolvendo um modo história completo e que ele será lançado em junho de 2016. Por hora, os jogadores devem se contentar com os modos Survival (que é bastante divertido e permite a compra de upgrades ao fim de cada luta, como BlazBlue já havia feito anteriormente) e o Character Story, que tem apenas três ou quatro lutas por personagem e serve como um aperitivo apenas. Esse modo traz ilustrações de Bengus, o artista por trás de Street Fighter Alpha, Darkstalkers e outros clássicos da empresa.

Se pra você o modo Single não faz muita diferença e o que importa é sair no tapa com a galera, o jogo muda de figura de maneira significativa. Passadas as primeiras semanas de lentidão nos servidores, a coisa foi engrenando e hoje o sistema está bastante estável e populado, com partidas de alto nível uma atrás da outra. Todas as suas interações, online ou offline, rendem pontos para o ranking mundial e para a compra dos personagens que serão lançados futuramente. Acabou a enxurrada de Supers, Hypers, Ultras e outros adjetivos superlativos que a Capcom sempre gostou de usar nas suas sequências: agora é Street Fighter V e fim de papo, com todos os ajustes de balanceamento e personagens novos sendo liberados em forma de DLC.

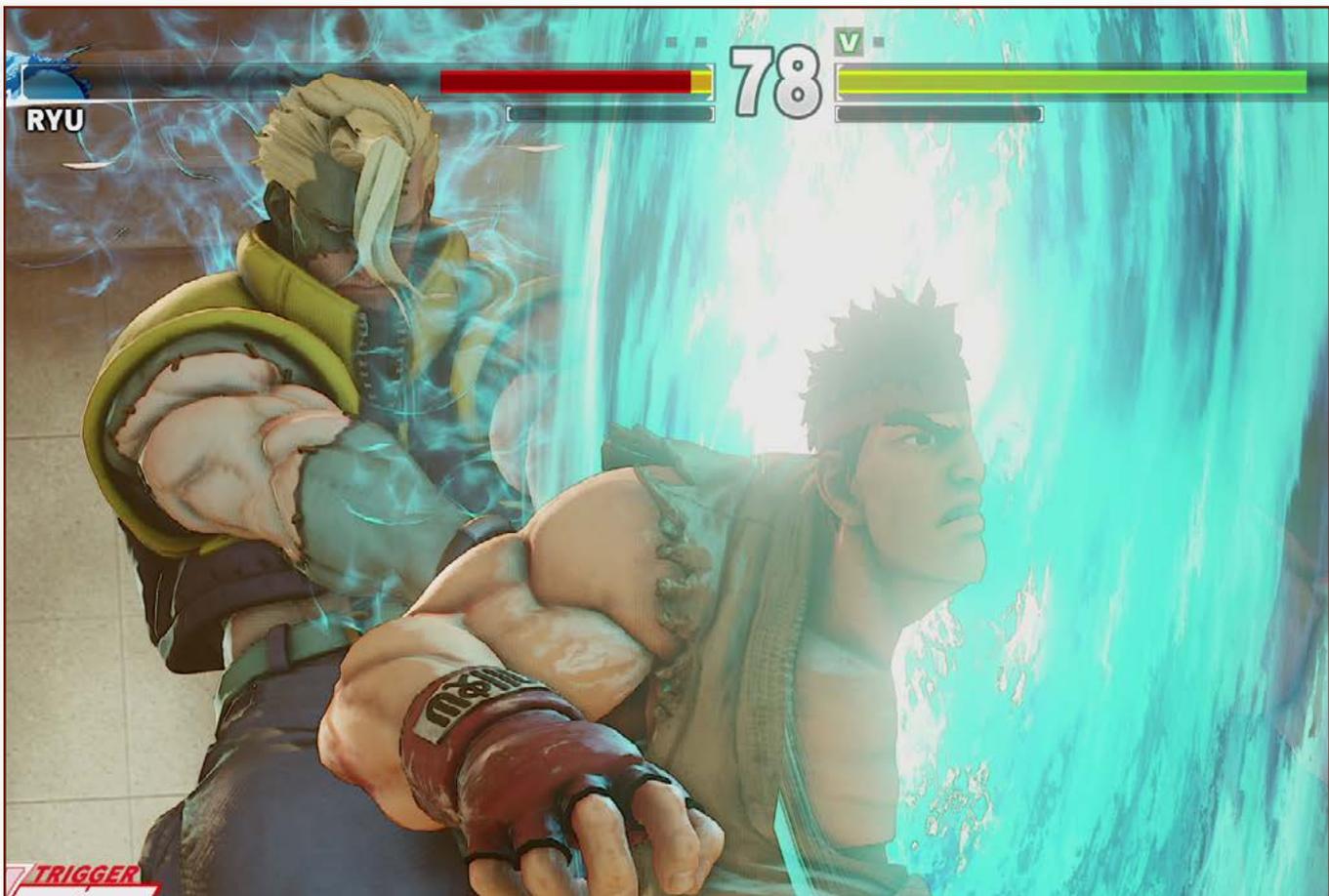
Um jogo para todos

Além da implementação dos V-Triggers e das V-Skills, Street Fighter V também modificou o seu sistema de combos: os golpes agora são conectados de forma mais simples, incentivando a construção de combos de maneira bastante acessível para todos, desde o pro-player até o jogador que está vendo Street Fighter pela primeira vez.

Um dos pontos mais marcantes da série é o fator agregador, que também está presente nesse novo título, mas de uma maneira diferente. Street Fighter II construiu sua fama nos fliperamas, quando dezenas de jogadores faziam fila durante o horário de almoço para tirar um racha com a galera. Mesmo o mais humilde dos botecos de esquina vivia lotado de jogadores e entusiastas que vibravam a cada shoryuken lançado. Agora, 25 anos mais tarde, a fila é silenciosa, no conforto do sofá de cada um. Se por um lado morre a interação social e o calor das casas de jogos lotadas, por outro agora o ambiente é mais amistoso e acessível, menos intimidador, aberto a jogadores de todas as idades e em qualquer horário. Quem já teve experiências ruins em um fliperama pode comemorar. Por outro lado, quem é cria das máquinas precárias e das fichas de R$0,50 só tem a lamentar.

Nos aspectos técnicos, SFV faz bonito: gráficos caprichados, com aquele estilo característico que a série adotou pra si nos últimos anos e mais todo o potencial que as máquinas da nova geração podem trazer. Cenários cheios de detalhes, texturas e efeitos de luz dos golpes bastante coloridos e chamativos. Senti falta de cameos, mas isso não é nem de longe um ponto negativo, está mais para uma observação. A trilha sonora é empolgante e tem aquela pegada modernosa de SF3. A faixa que toca durante os créditos é um baita de um post-rock, na maior pegada Pellican/Russian Circles!

Na última atualização foram implementados os modos Challenge, que servem como tutoriais e aquecimento até que o verdadeiro modo história fique pronto. É bom que isso chegue logo, porque queremos saber mais sobre F.A.N.G, sobre o motivo da ausência de Sagat e o que se passou durante os anos que separam SFIV e SFV. Tá, essa é a função do modo Story atual, mas aquilo lá foi muito curto e não serviu de verdade pra deixar a gente dentro do espírito da série.

Street Fighter V, até esse momento é um retrato micro da história da série: começou de maneira tímida, depois engrenou e alcançou o topo, mas também teve seus vales pelo caminho. O jogo foi lançado há pouco mais de dois meses e ainda

tem bastante chão pela frente até que se especule um SF6 ou alguma outra continuação para a série. Mas disso tudo, uma coisa é certa: rapidamente todos os erros serão reparados e vai sobrar pancadaria pra todo lado. E-Sport ou não, Pro-Player ou amador, pouco importa.

Na hora que o "Fight" começa, é hadouken pra todo lado e salve-se quem puder, exatamente como nos velhos tempos.

LISTA DE **GOLPES**

X

Para não fazer feio na hora da jogatina online, que tal dar uma conferida na lista de golpes de cada um dos 17 personagens?

Possui versão EX (gasta 1 nível da barra de especial)

Alex é o primeiro de um total de seis personagens que serão disponibilizados ao longo do ano como DLCs.

// AGARRÕES	
FACE-CRUSH CHOP	(CLOSE TO OPPONENT) or + L L
LEG TOMAHAWK	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
V-SKILL	
OVERHAUL	M M
V-TRIGGER	
RAGE SHIFT	H H
V-REVERSAL	
BIG BOOT	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
CHOP	+ M
LARIAT	+ H
FLYING CROSS CHOP	(DURING FORWARD JUMP) + H
// ATAQUES ESPECIAIS	
FLASH CHOP	+ H
SLASH ELBOW	+
AIR KNEE SMASH	+
POWER DROP	(NEAR OPPONENT) + *ONLY TRIGGERS WITH H FLASH CHOP OR SLEDGE HAMMER
POWER BOMB	(NEAR OPPONENT) +
AIR STAMPEDE	+
HEAD CRUSH	+
SLEDGE HAMMER	(DURING V-TRIGGER) H + H *CAN HOLD BUTTONS
// CRITICAL ARTS	
HEAVY HAMMER	+

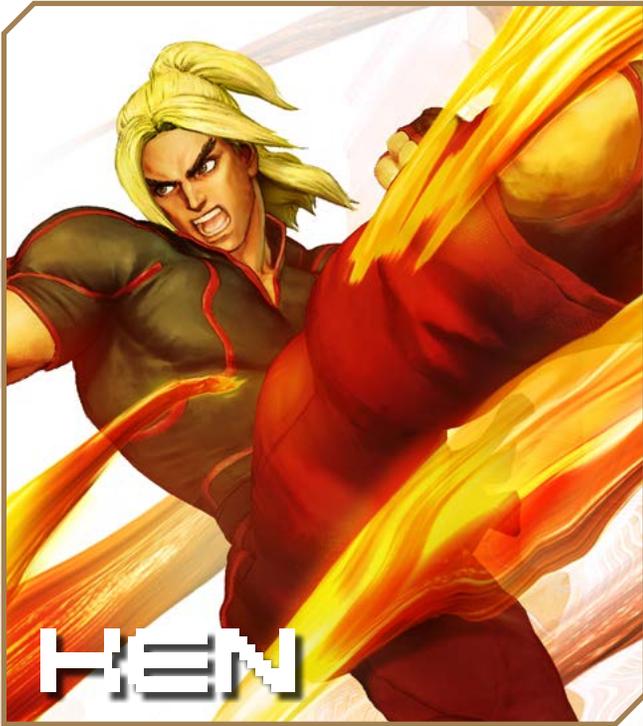
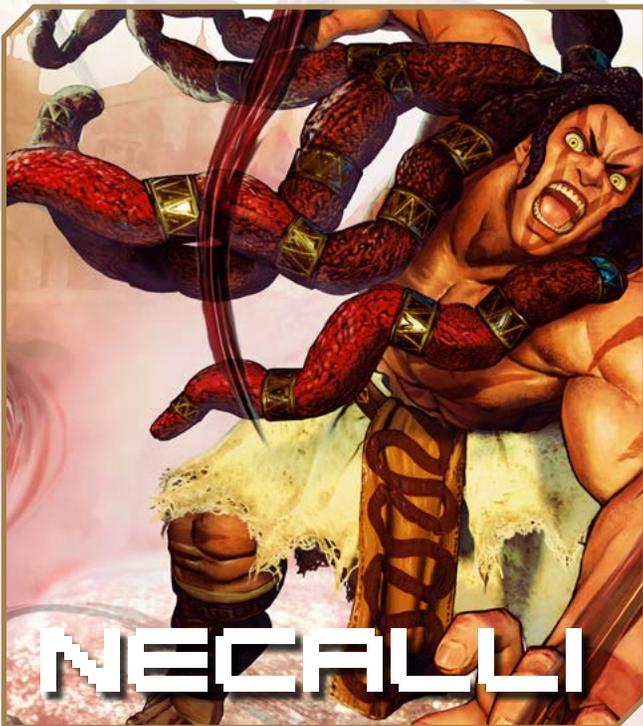
// AGARRÕES	
SHOULDER THROW	(CLOSE TO OPPONENT) or N + L L
SOMERSAULT THROW	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
V-SKILL	
MIND'S EYE	M M
V-TRIGGER	
DENJIN RENKI	H H
V-REVERSAL	
HASHOGEKI	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
COLLARBONE BREAKER	+ M
SOLAR PLEXUS STRIKE	+ H
AXE KICK	+ H
JODAN NIRENGEKI	H H
JODAN SANRENGEKI	M H H
// ATAQUES ESPECIAIS	
HADOKEN	+ *CHARGE BY HOLDING BUTTON DURING V-TRIGGER
SHORYUKEN	+
TATSUMAKI SENPUKYAKU	+
AIRBORNE TATSUMAKI SENPUKYAKU	(DURING VERTICAL OR FORWAD JUMP) +
// CRITICAL ARTS	
SHINKU HADOKEN	+
DENJIN HADOKEN	(DURRING V-TRIGGER) +

// AGARRÕES	
KOSHUTO	(CLOSE TO OPPONENT) or N + L L
TENSHIN SHUSHU	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
RYUSEIRAKU	IN AIR L L
V-SKILL	
RANKYAKU	M M
V-TRIGGER	
RENKIKO	H H
V-REVERSAL	
SOHAKKEI	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
TSUITOTSUKEN	or + M
HAKKEI	+ H
SENENSHU	+ M
TENKUKYAKU	+ H
YOKUSENKYAKU	+ H
KAKURAKUKYAKU	+ H
YOSOKYAKU	(DURING JUMP) or + M *UP TO 3 TIMES
WALL JUMP	(DURING JUMP NEAR WALL)
// ATAQUES ESPECIAIS	
KIKOKEN	+
HYAKURETSUKYAKU	+
AIRBORNE HYAKURETSUKYAKU	(DURING VERTICAL OR FORWAD JUMP) +
SPINNING BIRD KICK	+
// CRITICAL ARTS	
HOYOKUSEN	+

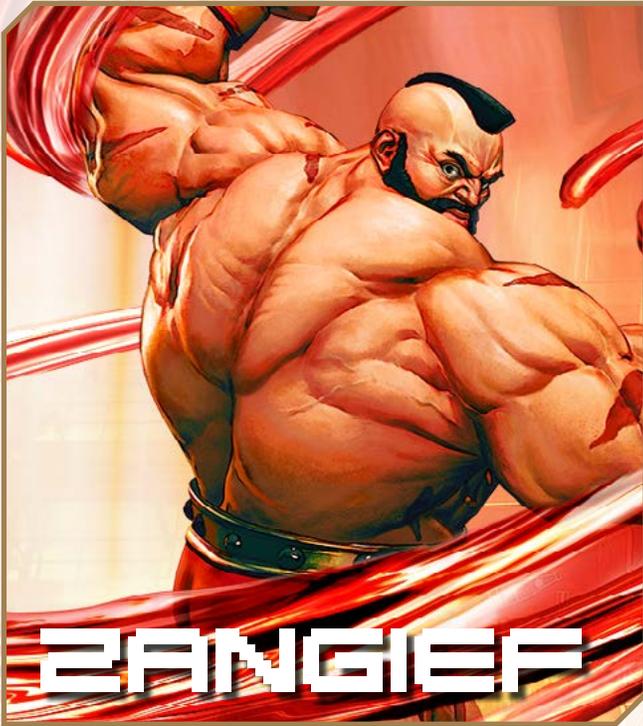
// AGARRÕES	
PSYCHO IMPACT	(CLOSE TO OPPONENT) or N + L L
PSYCHO FALL	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
V-SKILL	
PSYCHO REFLECT*	M M ※HOLD BUTTONS TO ABSORB THE OPPONENT'S PROJECTILE AND SHOOT IT BACK
V-TRIGGER	
PSYCHO POWER	H H
V-REVERSAL	
PSYCHO BURST	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
HELL ATTACK	IN AIR M M
PSYCHO AXE	+ H
SHADOW AXE	M + H
// ATAQUES ESPECIAIS	
PSYCHO BLAST	+
DOUBLE KNEE PRESS	+
HEAD PRESS	+
SOMERSAULT SKULL DIVER	(AFTER HEAD PRESS HITS)
DEVIL REVERSE	(BEFORE HEAD PRESS HITS)
PSYCHO INFERNO	+
// CRITICAL ARTS	
ULTIMATE PSYCHO CRUSHER	+ *CAN BE DONE IN AIR

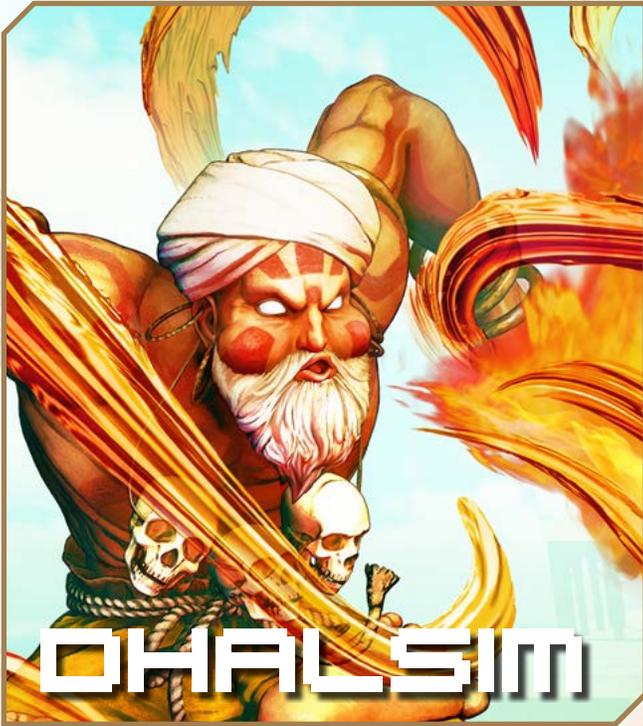
// AGARRÕES	
DRAGON SUPLEX	(CLOSE TO OPPONENT) or N + L L
TARGET DOWN	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
AIR JACK	IN AIR L L
V-SKILL	
BULLET CLEAR	M M
V-TRIGGER	
SONIC MOVE - HIDE	H H
SONIC MOVE - BLITZ AIR	+ H H
SONIC MOVE - STEEL AIR	+ H H
V-REVERSAL	
SONIC MOVE - AVOID	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
KNEE BAZOOKA	+ L
JUMPING SOBAT	+ M
CHOPPING ASSAULT	+ M
STEP KICK	+ H
SPINNING BACK KNUCKLE	+ H
SIDE KNEE ATTACK	+ M
RAPID PUNCH	L M
RAPID KICK	L M
WIND SHEAR	M L H
DOWN BURST	+ M + M
RAPTOR COMBINATION	M H M
// ATAQUES ESPECIAIS	
SONIC BOOM	+ *PRESS DURING EX VER. FOR A SECOND ONE
SONIC SCYTHE	+
MOONSAULT SLASH	+
TRAGEDY ASSAULT	+
// CRITICAL ARTS	
JUDGEMENT SABER	+

// AGARRÕES	
GYRO CLIPPER	(CLOSE TO OPPONENT) or N + L L
DELTA THROUGH	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
V-SKILL	
AXEL SPIN KNUCKLE	M M
V-TRIGGER	
DELTA DRIVE	H H
V-REVERSAL	
STRIKE BACK	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
KNEE BULLET	+ H
LIFT UPPER	+ M
LIFT COMBINATION	+ M ▶ H
// ATAQUES ESPECIAIS	
SPIRAL ARROW	+
CANNON SPIKE	+
CANNON STRIKE	(DURING FORWARD JUMP) +
HOOLIGAN COMBINATION	+
DURING: LAZER EDGE SLICER	NO INPUT
DURING: FATAL LEG TWISTER	CLOSE TO GROUND L L
DURING: CROSS SCISSORS PRESSURE	CLOSE IN AIR L L
DURING: CANNON STRIKE	
// CRITICAL ARTS	
CROSS STINGER ASSAULT	+

// AGARRÕES	
BAD SKULL	(CLOSE TO OPPONENT) or N + L L
BAD CHAIN	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
V-SKILL	
BREAK TIME	M M
BANANA TIME	+ M M
DRINK TIME	+ M M
V-TRIGGER	
ENJOY TIME	H H
V-REVERSAL	
PEPPER POT	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
BULL DROP	+ H
BULL CHARGE	+ H
BULL SLIDER	+ H
BAD HAMMER	+ H ▶ H
// ATAQUES ESPECIAIS	
BULL HEAD	+
BULL HORN	or (HOLD AND RELEASE)
HANGING CHAIN	+ CHAIN TWIRL : HOLD BUTTON CANCEL : PRESS DURRING CHAIN TWIRL
KILLING HEAD	(CLOSE TO OPPONENT) +
BULL REVENGER	+
// CRITICAL ARTS	
SKIP TO MY CHAIN	+

// AGARRÕES	
KNEE BASH	(CLOSE TO OPPONENT) or N + L L
HELL WHEEL	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
V-SKILL	
QUICK STEP*	M M ※HOLD BUTTONS TO UNLEASH A STEP KICK
V-TRIGGER	
HEAT RUSH	H H
V-REVERSAL	
SENPU NATAOTOSHI	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
THUNDER KICK	+ H (HOLD BUTTON)
THUNDER KICK (FEINT)	+ H
INAZUMA KICK	+ M
CHIN BUSTER	+ M
CHIN BUSTER 2ND	+ M H
LION BREAKER	M H
// ATAQUES ESPECIAIS	
HADOKEN	+
SHORYUKEN	+
TATSUMAKI SENPUKYAKU	+
AIRBORNE TATSUMAKI SENPUKYAKU	(DURING VERTICAL OR FORWAD JUMP) +
// CRITICAL ARTS	
GUREN ENJINKYAKU	+

// AGARRÕES	
SOUL SEALER	(CLOSE TO OPPONENT) or N + L L
SOUL DISCRIMINATOR	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
V-SKILL	
CULMINATED POWER*	M M ※CONTROL DISTANCE BY HOLDING , ,OR N
V-TRIGGER	
TORRENT OF POWER	H H
V-REVERSAL	
THE CALLING	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
OPENING DAGGER	+ H
ROAD OF THE SUN	(DURING FORWARD JUMP) + H
SACRIFICIAL ALTAR	M H M M or + M M
// ATAQUES ESPECIAIS	
THE DISC'S GUIDANCE	+
RAGING LIGHT	+
MASK OF TLALLI	(CLOSE TO OPPONENT) +
VALIANT REBELLION	+
// CRITICAL ARTS	
CEREMONY OF HONOR	+
SOUL OFFERING	(DURRING V-TRIGGER) +

// AGARRÕES	
DAYDREAM HEADLOCK	(CLOSE TO OPPONENT) or N + L L
SELL DOWN	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
V-SKILL	
MIC PERFORMANCE	M M ※HOLD BUTTONS TO POWER UP NORMAL AND SPECIAL THROWS
V-TRIGGER	
NADESHIKO (ABOVE)	H H
NADESHIKO (FRONT)	+ H H
NADESHIKO (BEHIND)	+ H H
V-REVERSAL	
PEACH GATOR	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
STOMP CHOP	L M
DIVEBOMB	(DURING FORWARD JUMP) + M
LADY MIKA	+ H
PASSION PRESS	or + M
PASSION ROPE THROW (FORWARD)	or + M + M
PASSION ROPE THROW (BACKWARD)	or + M + M
// ATAQUES ESPECIAIS	
SHOOTING PEACH	+
WINGLESS AIRPLANE	+ *V SKILL INCREASES POWER
RAINBOW TYPHOON	(CLOSE TO OPPONENT) + *V-SKILL INCREASES POWER
BRIMSTONE	(CLOSE TO OPPONENT) + *V-SKILL INCREASES POWER
// CRITICAL ARTS	
PEACH ASSAULT	+ *V-SKILL INCREASES POWER

// AGARRÕES	
RIDING GLIDER	(CLOSE TO OPPONENT) or N + L L
RISING SUN	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
V-SKILL	
FRONT FLIP	M M
AIRBORNE EAGLE SPIKE	M M
ROLLING ASSAULT	+ M M
NAIL ASSAULT	+ M M
V-TRIGGER	
YSAAR	H H
V-REVERSAL	
SLIDING ROLL	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
FLAP SPIN	+ M
BEAK ASSAULT	+ H
DASH SPINNING MIXER	(DURING DASH) + *PROPERTIES CHANGE W/ REPEATED BUTTON PRESSES
DASH EAGLE SPIKE	(DURING DASH) +
WALL JUMP	(DURING JUMP NEAR WALL) or
// ATAQUES ESPECIAIS	
SPINNING MIXER	+ *PROPERTIES CHANGE W/ REPEATED BUTTON PRESSES
EAGLE SPIKE	+
AIRBORNE EAGLE SPIKE	(DURING FORWARD JUMP) +
WHIRLWIND SHOT	+
// CRITICAL ARTS	
ALTAIR	+

// AGARRÕES	
ATOMIC DROP	(CLOSE TO OPPONENT) or + L L
CAPTURED	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
V-SKILL	
IRON MUSCLE	M M ※ CAN MOVE FORWARD WHILE HOLD BUTTONS
V-TRIGGER	
CYCLONE LARIAT	H H ※ HOLD BUTTONS TO PERFORM A SPECIAL LARIAT
V-REVERSAL	
MUSCLE EXPLOSION	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
HEAD BUTT	+ H
KNEE HAMMER	+ M
FLYING BODY PRESS	(DURING FORWARD JUMP) + H
// ATAQUES ESPECIAIS	
SCREW PILE DRIVER	(CLOSE TO OPPONENT) +
DOUBLE LARIAT	
SIBERIAN EXPRESS	+
BORSCHT DYNAMITE	(DURING VERTICAL OR FORWAD JUMP) +
// CRITICAL ARTS	
BOLSHOI RUSSIAN SUPLEX	(CLOSE TO OPPONENT) +

// AGARRÕES	
RAINBOW SUPLEX	(CLOSE TO OPPONENT) or + L L
CRESCENT LINE	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
STARDUST SHOT	IN AIR L L
V-SKILL	
MATADOR TURN*	M M ※ HOLD BUTTONS TO ATTACK
V-TRIGGER	
BLOODY KISS - TORERO	H H
BLOODY KISS - ROJO	+ H H
BLOODY KISS - AZUL	(DURING FORWARD JUMP) H H
V-REVERSAL	
BACKSLASH	(DURING GUARD) +
SHORT BACKSLASH	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
MERCURY SHARD	+ M
BUSTER CLAW	+ H (CLAW ON ONLY)
MATADOR FLASH	H H M M (CLAW ON ONLY)
MATADOR BLITZ	M H M M (CLAW OFF ONLY)
WALL JUMP	(DURING JUMP NEAR WALL)
// ATAQUES ESPECIAIS	
FLYING BARCELONA ATTACK	or +
IZUNA DROP	or + (CLOSE TO OPPONENT) L L
GRAND IZUNA DROP	(CLOSE TO OPPONENT) + (CLAW OFF ONLY)
CRIMSON TERROR	+
AURORA SPIN EDGE	+ (CLAW ON ONLY)
SWITCH CLAW	+ ※ SWITCH TO CLAW ON/OFF
// CRITICAL ARTS	
BLOODY RAIN	or +

// AGARRÕES	
YOGA ROCKET	(CLOSE TO OPPONENT) L L
YOGA HOOP	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
V-SKILL	
YOGA FLOAT	or N + M M
YOGA FLOAT (AIRBORNE)	(DURING JUMP) M M
V-TRIGGER	
YOGA BURNER	H H
V-REVERSAL	
YOGA MALA	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
DRILL KICK	(DURING JUMP) +
YOGA ANVIL	+ H
YOGA UPPER	+ M
DIVINE KICK	+ M
// ATAQUES ESPECIAIS	
YOGA FIRE	+
YOGA FLAME	+
YOGA GALE	(DURING VERTICAL OR FORWAD JUMP) +
YOGA TELEPORT	or + or ※ CAN BE DONE IN AIR
// CRITICAL ARTS	
YOGA SUNBURST	+ ※ CAN BE DONE IN AIR

// AGARRÕES	
HAJOTSUI	(CLOSE TO OPPONENT) or N + L L
ARAKUMA INASHI	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
V-SKILL	
MEIOKEN	M M ※ HOLD BUTTONS TO CHANGE PROPERTIES
V-TRIGGER	
KANZUKI-RYU GUREN NO KATA	H H
GUREN KEN	+
GUREN HOSHO	+
GUREN SENHA	+ +
GUREN CHOCHU	+ +
GUREN HOCHU	+ + +
GUREN RESSHU	+ + +
GUREN KUSABI	+ + +
GUREN KYOHO	+
V-REVERSAL	
YASHAGAESHI	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
TSUMUJIGARI	+ M
// ATAQUES ESPECIAIS	
KANZUKI-RYU HOKOJUTSU SEPPO	+
TENKO	+ ※ PRESS FAST TO CHANGE PROPERTIES
OROCHI	+ +
MUJINKYAKU	+
RESSENHA	+
SENHA KUSABI	+ +
SENHA RESSHU	+ +
// CRITICAL ARTS	
KANZUKI-RYU HADOROKUSHIKI HASHA NO KATA	+

// AGARRÕES	
SHIMONSHU	(CLOSE TO OPPONENT) or N + L L
KYOSHITSUGEKI	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
V-SKILL	
NISHODOKU	M M
V-TRIGGER	
DOKUNOMU	H H
V-REVERSAL	
NIKAIHO	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
SENPUKUGA	+
NIRENKO	+ H
// ATAQUES ESPECIAIS	
NISHIKYU	+
SOTOJA	+
RYOBENDA	+
NIKANKYAKU	+
// CRITICAL ARTS	
SHISHIRUIRUI	+

// AGARRÕES	
SEOI THROW	(CLOSE TO OPPONENT) or N + L L
PULLBACK HOLD	(CLOSE TO OPPONENT) + L L
V-SKILL	
VOLTY LINE	M M
LINEAR MOVEMENT - AVANTE	+ M M ※HOLD BUTTONS TO ATTACK
LINEAR MOVEMENT - ESQUIVA	+ M M ※HOLD BUTTONS TO ATTACK
LINEAR MOVEMENT - FINTA	+ M M M M ※HOLD BUTTONS TO ATTACK
V-TRIGGER	
SPARK SHOW	H H
V-REVERSAL	
DOUBLE SLAP	(DURING GUARD) +
// ATAQUES ÚNICOS	
STEP ELBOW	+ H
TWIST BARRAGE	+ H H
DUAL CRASH	M M
// ATAQUES ESPECIAIS	
BOLT CHARGE	+
SPLIT RIVER	+ M
RODEO BREAK	+ M
THUNDER CLAP	+ ※HOLD BUTTONS TO POWER UP
SUNSET WHEEL	+
// CRITICAL ARTS	
INAZUMA SPIN HOLD	+

ENTREVISTA ESPECIAL: PETER **COMBOFIEND** ROSAS

X

Conversamos com o Produtor Associado de Street Fighter V, que também é um baita pro-player, sobre o presente, passado e futuro da franquia e dos jogos de luta.

Eidy Tasaka: Quem comprou o Street Fighter V se surpreendeu com a ausência de um modo Arcade e com o modo História relativamente curto. O que vem por aí para suprir a carência de opções no modo para um jogador?

> *Combofiend: Estamos animados com os dois modos (Character Story e Survival) atualmente disponíveis no jogo e temos planos de continuar a aprimorar e expandir essas experiências. Para quem não jogou ainda, o modo 1P vs. CPU "Character Story" explica a história de cada um dos 16 personagens e ajuda a preparar o terreno para as cenas contando a história que chegam na atualização grátis de junho de 2016. O modo "Survival" é um modo 1P vs. CPU mais puxado, no qual os níveis das barras de vida e de EX do jogador são levados de uma luta para a seguinte. A cada vitória, os jogadores ganham pontos que podem ser usados para comprar Power Ups especiais, como vida ou aumento de ataque ou defesa, que podem ajudá-lo a sobreviver por mais tempo. Dois novos modos "Challenge" para um jogador foram lançados na atualização mais recente: Trials e Demonstrations. Trials são uma importante ferramenta para ajudar os jogadores a aprender táticas ainda mais avançadas para cada um dos diferentes lutadores. Também temos a série chamada Demonstrations, que essencialmente funciona como um tutorial avançado que ensina algumas das mais sutis nuances do jogo. Além disso, temos planos de adicionar um modo Versus CPU e teremos novos modos e atualizações em breve. Com a aguardada atualização contendo as cenas animadas da história chegando em junho, tem muita coisa legal vindo por aí para os jogadores de Street Fighter V.*

ET: O elenco do jogo espanta por ter estilos de jogo tão diferentes entre si, e essa é uma característica nova da série. O que motivou essa mudança tão radical e que impacto isso pode ter para títulos futuros da série Street Fighter?

C: Em Street Fighter V, um dos nossos maiores objetivos foi nos concentrar mais nos personagens do que no sistema de batalha. Para fazer isso, porém, nós precisávamos de um sistema de batalha que afetasse cada personagem de maneira única, e foi por isso que criamos o Variable System. Então agora, em vez de ter um sistema universal como o de defesa, presente por exemplo em Street Fighter III, você tem V-Skills e V-Triggers individuais, cada um afetando as batalhas de diferentes formas e dando mais profundidade a cada um dos personagens.

Sobre títulos futuros, teremos de esperar para ver. Cada Street Fighter tem suas próprias mecânicas que o permitem se manter por si só e se diferenciar de outros títulos da série.

ET: Na época do lançamento de Street Fighter IV, a imprensa fez questão de tratá-lo como uma volta às origens, já que a versão anterior não teve o mesmo apelo com o público geral. É correto comparar Street Fighter V e Street Fighter III, já que ambos parecem mais complexos que os demais jogos da série?

C: Não necessariamente. Street Fighter IV na verdade era mais complexo do que street Fighter V já que era mais difícil aplicar combos, enquanto a mêcanica de Focus (tanto Focus Attack quanto Focus Attack Cancel) tinha diferentes efeitos baseados em por quanto tempo você segurava o comando, resultando em jogadores precisando gastar muito tempo no modo de treinamento antes de poderem enfrentar outros jogadores com sucesso. Em Street Fighter V há uma ênfase maior na acessibilidade, evidenciada pelo V-System, resultando em uma experiência que é muito mais um "retorno às origens da série" enquanto ao mesmo tempo leva a série adiante. Muitas decisões de design foram tomadas em Street Fighter V para que tanto novos jogadores quanto veteranos da série pudessem jogar e instantâneamente se divertir.

ET: Street Fighter ainda é o maior jogo de luta da atualidade, mas não é o único bom título dentre as séries da Capcom. Fãs de Darkstalkers, Project Justice, Cyberbots e das séries de crossover ainda podem manter esperanças?

> *C: Neste momento, a Capcom está concentrando todos os seus esforços em fazer com que Street Fighter V prospere pelos próximos anos. Já sobre os demais jogos da empresa, vocês terão de esperar para ver o que o futuro reserva.*